

Guía Rápida de las Reglas de Golf

Esta guía se centra en las situaciones de Reglas que suceden habitualmente y trata de proporcionar una explicación sencilla de estas Reglas. Esta guía no sustituye a las Reglas de Golf que deberían ser consultadas siempre que surja alguna duda. Para más información sobre los apartados que cubre esta guía, por favor, consulte la Regla correspondiente.

Generalidades

El juego del golf debería jugarse con el espíritu correcto y para entenderlo debería leer la Sección de Etiqueta de las Reglas de Golf. En particular:

- muestre consideración hacia los otros jugadores
- juegue a buen ritmo y esté preparado para invitar a pasar a los grupos más rápidos, y
- cuide el campo alisando los bunkers, reponiendo las chuletas y reparando los piques de bola en el green.

Antes de comenzar su vuelta:

- Lea las Reglas Locales en la tarjeta de resultados y en el tablón de anuncios.
- Ponga una marca de identificación en su bola. Muchos jugadores de golf juegan la misma marca y modelo de bola y si Ud. no puede identificarla, se considera perdida. (Reglas 12-2 y 27-1)
- Cuente sus palos. Se le permite un máximo de 14 palos. (Regla 4-4)

Durante la vuelta:

- No pida "*consejo*" a nadie que no sea su compañero (es decir, un jugador de su bando) o su caddie. No dé consejo a nadie excepto a su compañero. Puede pedir información sobre las Reglas, distancias, situación de los obstáculos y de la bandera, etc. (Regla 8-1)
- Durante el juego de un hoyo no ejecute ningún golpe de práctica. (Regla 7-2)
- No use ningún dispositivo artificial o equipo insólito, salvo que esté autorizado específicamente por Regla Local (Regla 14-3).

Al terminar su vuelta:

- En el Juego por Hoyos (Match Play), asegúrese de que el resultado ha sido publicado.
- En el Juego por Golpes (Stroke Play), asegúrese de que la tarjeta ha sido correctamente cumplimentada (lo que incluye firmarla por Ud. y su marcador), y devuélvala al Comité lo antes posible (Regla 6-6).

Las Reglas de Juego

Golpe de Salida (Regla 11)

Juegue el golpe de salida entre y no por delante de las barras de salida. Puede jugar desde un punto que esté dentro de la distancia de dos palos detrás de la línea frontal de las barras.

Si juega desde fuera de esta área:

- en el Juego por Hoyos (Match Play) no hay penalidad pero su contrario le puede obligar a repetir el golpe siempre que lo haga así inmediatamente;
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes y debe jugar una bola desde dentro del área correcta.

Jugando la Bola (Reglas 12, 13, 14 y 15)

Si piensa que una bola es suya pero no puede ver la marca de identificación, después de notificar a su marcador o contrario, puede marcarla y levantarla para identificarla. (Regla 12-2)

Juegue la bola como repose. No mejore el reposo (lie) de la bola, el área de la colocación o del swing pretendido o su línea de juego:

- moviendo, doblando o rompiendo cualquier cosa fija o en crecimiento, excepto al colocarse limpiamente o al hacer el swing, o
- aplastando cualquier cosa (Regla 13-2).

Si su bola está en un bunker o en un obstáculo de agua:

- no toque el suelo (ni toque el agua en el obstáculo de agua) en ninguno de ellos con la mano o con el palo antes de la bajada del palo para golpear la bola,
- ni mueva impedimentos sueltos (Regla 13-4).

Si juega una bola equivocada:

- en el Juego por Hoyos (Match Play) pierde el hoyo y
- en el Juego por Golpes (Stroke Play) incurre en una penalidad de dos golpes y debe corregir el error jugando la bola correcta. (Regla 15-3)

En el green (Reglas 16 y 17)

En el Green, puede:

- marcar, levantar y limpiar su bola (debe reponerla siempre en el punto exacto de donde la levantó), y
- puede reparar los piques de bola y las tapas de agujeros antiguos pero no otros daños, tales como marcas de clavos. (Regla 16-1).

Al ejecutar un golpe en el green debería asegurarse de que la bandera está quitada o atendida. La bandera también puede ser atendida o quitada cuando la bola reposa fuera del green. (Regla 17)

Bola en reposo movida (Regla 18)

Generalmente, cuando la bola está en juego, si

- hace que su bola se mueva accidentalmente,
- la levanta cuando no está permitido o
- ésta se mueve después de preparar el golpe,

debe añadir un golpe de penalidad a su resultado y reponerla (sin embargo, mire las excepciones de las Reglas 18-2a y 18-2b)

Si alguien distinto de Ud., su compañero o sus caddies mueve su bola en reposo, o es movida por otra bola, repóngala sin penalidad.

Si una bola en reposo es movida por el viento o se mueve por sí misma, júéguela como reposa sin penalidad.

Bola en movimiento desviada o detenida (Regla 19)

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por Ud., su compañero, sus caddies o su equipo, incurre en la penalidad de un golpe y juegue la bola como repose. (Regla 19-2)

Si una bola golpeada por Ud. es desviada o detenida por otra bola en reposo, no hay penalidad normalmente y la bola se jugará como repose. Sin embargo, en el Juego por Golpes (Stroke Play), Ud. incurre en dos golpes de penalidad sólo si ambas bolas estaban en el green antes de que jugara el golpe (Regla 19-5 a).

Levantar, Dropar y Colocar la Bola (Regla 20)

Antes de levantar una bola que ha de reponerse (Ej. cuando se levanta la bola del green para limpiarla) la posición de la bola debe marcarse. (Regla 20-1)

Cuando la bola se levanta para droparla o colocarla en otra posición (ej. al dropar dentro de la distancia de dos palos bajo la Regla de bola injugable) no es obligatorio marcar su posición aunque se recomienda hacerlo.

Al dropar, manténgase erguido, sujete la bola a la altura del hombro con el brazo extendido y déjela caer.

Las situaciones más comunes en las que una bola dropada ha de ser vuelta a dropar son cuando la bola:

- rueda a una posición en la que hay interferencia de la condición de la que se está tomando alivio sin penalidad (Ej. una obstrucción inamovible),
- viene a reposar a más de dos palos de donde fue dropada, o
- viene a reposar más cerca del agujero que su posición original o del punto más cercano de alivio o de donde la bola cruzó por última vez el margen de un obstáculo de agua.

Hay nueve situaciones en las que una bola dropada ha de volverse a dropar, y están descritas en la Regla 20-2c.

Si una bola dropada por segunda vez rueda a cualquiera de esas posiciones, colóquela donde tocó el campo por primera vez al volver a droparse. (Regla 20-2c.)

Bola que ayuda o interfiere en el juego (Regla 22)

Puede:

- levantar su bola o hacer que cualquier otra bola sea levantada si cree que la bola puede ayudar a otro jugador, o
- hacer que se levante cualquier bola que pueda interferir en su juego.

No debe ponerse de acuerdo en dejar una bola en tal posición que ayude a otro jugador.

Una bola que se levanta porque ayuda o interfiere en el juego, no debe ser limpiada, excepto cuando haya sido levantada en el green.

Impedimentos sueltos (Regla 23)

Puede mover un impedimento suelto (Ej. Objetos naturales sueltos tales como piedras, hojas y ramitas sueltas) salvo que éste y su bola se encuentren en el mismo obstáculo. Si quita un

impedimento suelto y esto hace que se mueva su bola, ésta debe ser repuesta y Ud. (excepto si la bola estaba en green) incurre en un golpe de penalidad.

Obstrucciones Movibles (Regla 24-1)

Las obstrucciones movibles (Ej. objetos artificiales movibles tales como rastrillos, botellas, etc.) situadas en cualquier lugar se pueden mover sin penalidad. Si la bola se mueve como resultado de ello, debe ser repuesta sin penalidad.

Si una bola está en o sobre una obstrucción movible, la bola puede ser levantada, la obstrucción quitada y la bola dropada, sin penalidad, en el punto directamente debajo del cual la bola reposaba en la obstrucción, excepto que en el green la bola se coloca en este punto.

Obstrucciones Inamovibles y Condiciones Anormales del Terreno (Reglas 24-2 y 25-1)

Una obstrucción inamovible es un objeto artificial en el campo que no puede ser movido (ej. un edificio) o que no puede ser movido fácilmente (ej. un poste indicador firmemente empotrado). Los objetos que definen el fuera de límites no se tratan como obstrucciones.

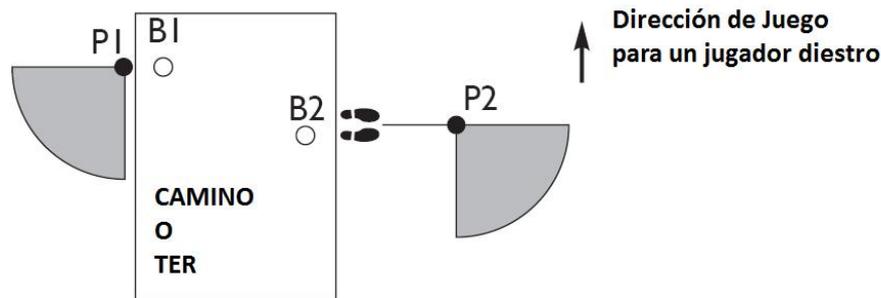
Una condición anormal del terreno es cualquier agua accidental, terreno en reparación, o un hoyo, deshecho o senda hecho por un animal de madriguera, un reptil o un pájaro.

Excepto cuando la bola está en un obstáculo de agua, hay alivio sin penalidad de las obstrucciones inamovibles y de las condiciones anormales del terreno cuando la condición interfiera físicamente con el reposo (lie) de la bola, su colocación o su swing. Puede levantar la bola y droparla dentro de la distancia de un palo del "*punto más cercano de alivio*" (ver definición de "*Punto Más Cercano de Alivio*"), pero no más cerca del agujero que el punto más cercano de alivio (Ver diagrama más abajo). Si la bola está en el green se coloca en el punto más cercano de alivio, que puede estar fuera de green.

No hay alivio por intervención en su línea de juego salvo que tanto la bola como la condición estén en el green.

Como opción adicional, cuando la bola está en un bunker, puede aliviarse de la condición dropando la bola fuera del bunker, detrás de éste, con un golpe de penalidad.

El siguiente diagrama ilustra el término "*punto más cercano de alivio*" de las Reglas 24-2 y 25-1 para un jugador diestro.



B 1 = posición de la bola en el camino, en el terreno en reparación (TER), etc.

P 1 = punto más cercano de alivio

P 1 área sombreada = área dentro de la cual se debe dropar la bola, radio de longitud un palo desde P1, medido con cualquier palo

B 2 = posición de la bola en el camino, en el terreno en reparación (TER), etc.

☞ = colocación teórica requerida para jugar en P2 con el palo con el que el jugador hubiese jugado el golpe

P 2 = punto más cercano de alivio

P 2 área sombreada = área dentro de la cual se debe dropar la bola, radio de longitud de un palo desde P2, medido con cualquier palo

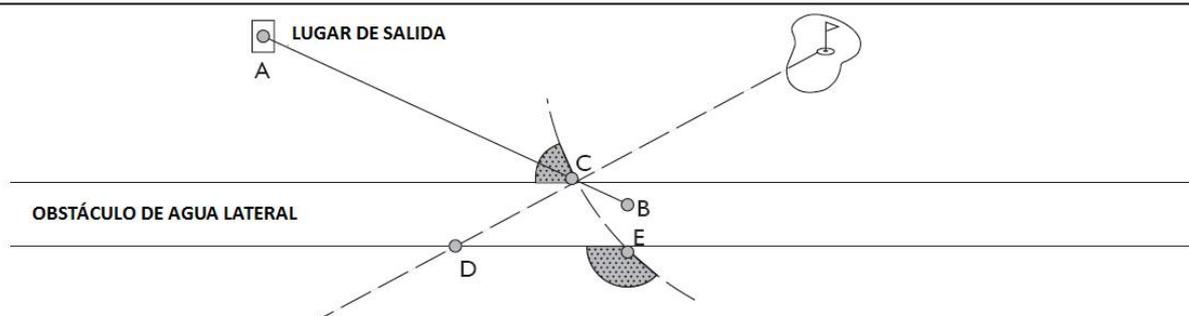
Obstáculos de Agua (Regla 26)

Si su bola está en un obstáculo de agua (estacas y/o líneas amarillas) puede jugar la bola como repose o bajo la penalidad de un golpe:

- jugar una bola desde donde su último golpe fue jugado, o
- dropar una bola sin límite de distancia por detrás del obstáculo de agua manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo de agua y el punto en el que se dropa la bola.

Si su bola está en un obstáculo de agua lateral (estacas y/o líneas rojas), además de las opciones indicadas arriba para una bola en un obstáculo de agua, bajo la penalidad de un golpe puede dropar dentro de la distancia de dos palos de, y no más cerca del agujero que:

- el punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo, o
- un punto en el lado opuesto del obstáculo, equidistante del agujero del punto por el que la bola cruzó por última vez el margen del obstáculo.



Bola jugada desde el lugar de salida (Punto A) queda en reposo en un obstáculo de agua lateral en el Punto B habiendo cruzado el margen del obstáculo por última vez en el Punto C.

Las opciones del jugador son las siguientes:

- jugar la bola como reposa sin penalidad en el Punto B, o
- bajo la penalidad de un golpe:
 - jugar otra bola desde el lugar de salida
 - dropar una bola detrás del obstáculo en cualquier lugar de la línea quebrada desde el Punto D hacia atrás,
 - dropar una bola en el área sombreada del Punto C (esto es, dentro de dos palos de distancia del Punto C pero no más cerca del agujero que el Punto C), o
 - dropar una bola en el área sombreada del Punto E (esto es, dentro de dos palos de distancia del Punto E pero no más cerca del agujero que el Punto E).

Bola Perdida o Fuera de Límites; Bola Provisional (Regla 27)

Consulte las Reglas Locales en la tarjeta de resultados para identificar los límites del campo. Estos están definidos normalmente por vallas, muros, estacas blancas o líneas blancas.

Si su bola se ha perdido fuera de un obstáculo de agua o está fuera de límites debe jugar otra bola desde el punto donde jugó el golpe anterior, con un golpe de penalidad, es decir, golpe y distancia.

Se permiten 5 minutos para buscar una bola, tras los cuales, si no se encuentra, está perdida.

Si después de ejecutar un golpe, cree que su bola puede haberse perdido fuera de un obstáculo de agua o puede estar fuera de límites debería jugar una "bola provisional". Debe anunciar que es una bola provisional y jugarla antes de adelantarse a buscar la bola original.

Si resulta que la bola original está perdida (en cualquier lugar que no sea un obstáculo de agua) o está fuera de límites, debe continuar con la bola provisional con un golpe de penalidad. Si la bola original es encontrada dentro de los límites del campo, debe continuar el juego del hoyo con ella y dejar de jugar con la bola provisional.

Bola Injugable (Regla 28)

Si su bola está en un obstáculo de agua y no desea jugarla como reposa, debe proceder de acuerdo con la Regla de Obstáculo de Agua - la Regla de bola injugable no se aplica. En cualquier otro lugar del campo, si cree que su bola está injugable, con un golpe de penalidad puede:

- jugar una bola desde donde ejecutó el golpe anterior, o
- dropar una bola sin límite de distancia detrás del punto donde la bola reposa manteniendo una línea recta entre el agujero, el punto donde reposa la bola y el punto donde se dropa la bola, o

- dropar una bola dentro de la distancia de dos palos de donde reposa la bola no más cerca del agujero.

Si su bola está en un bunker puede proceder de la misma manera, pero si elige dropar en línea hacia atrás o dentro de la distancia de dos palos, debe hacerlo dropando una bola dentro del bunker.

